

## METODE BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN ANAK USIA DINI

**Made Ayu Anggredi**

Dosen PG-PAUD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
ayudekayu@gmail.com

### **Abstract**

*Study about the method of play to develop early childhood intelligence. In the writing of this article used a descriptive method through the study of librarianship. Methods play an important role in the development of children in the field of motor-physical development, language, cognitive, social-emotional, moral. Through the method of play can improve the quality of education, because that method is more emphasis on the involvement of children directly by providing experiences in learning through play so as to make active and creative children in learning, then the development of intelligence of child or students can develop optimally. Knowledge about the play as well as to the development of children's intelligence and keep in mind by teachers, parents and education experts. So that in the process of early childhood education can run well. Teachers in implementing the method and preparing learning materials tailored to the interests and stages of child development. The teacher as a facilitator should be creative to create a wide variety of games and variations of the main tools, either from the former or invites the modern plays and traditional.*

**Keyword:** *Methods of Play, Development, Intelligence Early Childhood*

### **A. Pendahuluan**

Kehidupan di masa kanak-kanak didominasi oleh aktivitas bermain. Menurut Sisdiknas (2003:2) bahwa pada hakikatnya proses belajar pada anak adalah proses bermain. Bermain merupakan ekspresi jiwa yang paling efisien dan tinggi nilainya, karena dalam permainan terdapat dimensi pengembangan segenap kemampuan di tengah iklim kebebasan. Melalui permainan anak bisa bersosialisasi, mengukur kemampuan dan potensi dirinya, menampilkan fantasi, bakat dan kecenderungannya, menghayati berbagai emosi, mendapatkan rasa kepuasan dan kegembiraan/proses pendidikan, mendapatkan latihan mengenal aturan, larangan, kejujuran dan loyal, dan juga melatih semua fungsi kejiwaan dan jasmani.

Anak Usia Dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Years* yang merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk seluruh kecerdasan yang ada pada anak yaitu kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*).

Begitu juga Prianto.,*et.al* (2003:48) bermain itu mengandung berbagai arti

kehidupan anak. Seperti dijelaskan Frobel bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar dan dalam suasana bermain perhatian anak terhadap pelajaran dapat lebih besar. Oleh karena itu, pelajaran yang diberikan lewat bermain/permainan akan lebih menarik dan menyenangkan hati anak sehingga hasilnya akan lebih baik. Tidak hanya sebatas menyenangkan hati anak saja, melalui permainan anak juga dapat bereksplorasi segala pengalamannya, berimajinasi dan menuangkan segala kreativitas serta mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki.

Belajar seharusnya menyenangkan, anak-anak tidak akan membedakan antara bekerja dan bermain. Mereka tidak akan tertarik untuk memisahkan antara bermain dengan belajar. Segala aktivitas belajar akan diterima dengan antusias asalkan mereka menikmati apa yang dilakukannya. Melalui permainan anak-anak belajar tentang dunia. Namun, mereka tak selalu mengetahui cara mengatur atau mengarahkan permainan mereka. Oleh sebab itulah anak memerlukan partisipasi, bantuan dan dukungan baik dari guru ketika berada di sekolah ataupun peran orang tua dan lingkungannya ketika berada di luar sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi dilapangan membuktikan bahwa

banyak tuntutan dari orang tua kepada guru untuk memberikan kegiatan belajar yang berdasarkan *calistung* (membaca menulis berhitung), guru banyak memberikan lembar LKS serta metode belajar dengan *drill* dan berbagai macam les privat sepulang sekolah anak, keinginan dan harapan orang tua agar anak usia Taman Kanak-kanak (TK) sudah bisa membaca menulis dan berhitung sehingga nanti pada waktu mencari sekolah dasar, anak tersebut diterima di Sekolah Dasar (SD) yang bagus dan ternama.

Dalam hasil penelitian Etnografi oleh Tarwiyah yang ditemukan di perpustakaan yang berjudul, "Kecerdasan Jamak Pada Permainan Anak Betawi Yang Menggunakan Nyanyian". Penelitian ini dilakukan di Daerah Khusus Ibukota Jakarta, dimana dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan jamak melalui nyanyian betawi merupakan upaya pelestarian budaya bangsa. Yang mana dalam penelitian tersebut mengklasifikasikan berbagai jenis permainan yang menggunakan lagu dan tanpa diiringi lagu serta menganalisis aspek kecerdasan jamak pada permainan tersebut.

Penelitian selanjutnya tentang upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional megala-gala anak B1 di TK Widya Giri Kumara Bontihing, Buleleng-Bali yang dilakukan oleh Anggreni (2013). Juga menjelaskan implikasi dari temuan pada penelitian ini, yaitu hendaknya guru khususnya di TK Widya Giri Kumara Desa Bontihing, Buleleng-Bali dapat mengerti dan memahami bahwa permainan tradisional megala-gala dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu metode/pendekatan dalam proses pembelajaran.

Namun aplikasi yang diterapkan disekolah Taman Kanak-kanak tentang metode bermain bagi pendidikan anak usia dini ternyata masih banyak yang tidak sesuai dengan hakekat dan karakteristik anak usia dini yang tercantum dalam Sistem Pendidikan Nasional. Begitu juga permasalahan lain yang muncul adalah dapat terlihat dari banyak guru Taman Kanak-kanak (TK) yang belum sepenuhnya merancang program pembelajaran dengan menggunakan metode bermain sambil belajar/belajar seraya

bermain secara terencana dengan baik dan kurang memperhatikan karakteristik serta kebutuhan anak, sehingga yang terjadi perkembangan kecerdasan/kecerdasan jamak anak belum tumbuh dan berkembang secara optimal.

Padahal Anggreni (2009:3) kegiatan belajar bagi anak usia dini seharusnya tidak menggunakan lembar kerja (*work sheet*), adanya pemaksaan, di *drill*/sehari penuh diisi dengan kegiatan les, sangat disayangkan sekali anak usia dini menghabiskan waktu untuk belajar. Rasa bosan, keinginan bebas untuk bermain sangat diimpikan oleh anak.

Berkaitan dengan alasan tersebut, maka akan dikaji tentang metode bermain untuk mengembangkan kecerdasan anak usia dini. Pengkajian ini bertujuan mengetahui tentang metode bermain untuk mengembangkan kecerdasan anak usia dini. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif melalui studi kepustakaan. Tujuannya untuk menggali informasi sebanyak mungkin serta mengetahui status dan mendiskripsikan fenomena (Arikunto, 2006:35).

## **B. Tinjauan Pustaka Perkembangan Anak**

Periode perkembangan secara umum menurut Piaget dalam Crain (1992:102) antara lain yaitu: Periode I. Kepandaian Sensorimotorik (0-2 tahun). Bayi mengorganisasikan skema tindakan fisik dengan berbagai gerakan yang dimunculkan; Periode II. Pikiran Pra-Operasional (2-7 tahun). Anak belajar berpikir menggunakan simbol, namun pikiran masih tidak sistematis dan tidak logis; Periode III. Operasi Berpikir Konkret (7-11 tahun). Anak berpikir sistematis, mengacu kepada objek dan aktivitas konkret; Periode IV. Operasi Berpikir Formal (11 tahun - dewasa). Orang muda mengembangkan berpikir sistematis, murni abstrak dan hipotesis. Artinya dari empat periode perkembangan yang terlihat jelas masa transisi dari usia 0-2 tahun ke 2-7 tahun yaitu merupakan perkembangan fisik dalam kemampuan gerak dasarnya (*Fundamental Motor Skills*).

Pandangan mengenai tahap perkembangan manusia menurut Rousseau dalam Crain (2007:17-19), yang diyakininya terjadi berurutan sesuai rancangan Alam. Tahap utama perkembangan manusia terbagi menjadi empat bagian:

- 1) Masa Bayi (0-2 tahun). Bayi mengalami dunia langsung lewat inderanya: tahu rasa tahu rasa enak dan rasa sakit, aktif. Konstan menyentuh yang bisa diraih, belajar tentang sifat objek, mulai mendapatkan bahasa;
- 2) Masa Kanak-kanak (2-12 tahun) bisa berjalan, berbicara, makan sendiri, berlari kesana-kemari. Mengembangkan kemampuan dengan cara mereka sendiri. Terikat langsung pada gerakan tubuh dan indera. Memperlihatkan pengetahuan intuitif mengenai velositas (kecepatan) dan jarak, pikiran masih hal-hal yang konkret;
- 3) Masa Kanak-kanak Akhir (12-15 tahun), memperoleh kekuatan fisik, melakukan pekerjaan orang dewasa. Kemajuan kognitif mampu memecahkan hal-hal yang rumit, belum bisa memikirkan persoalan yang murni teoritis dan verbal;
- 4) Masa Dewasa (15 tahun ke atas), anak menjadi sepenuhnya makhluk sosial masa pubertas. Temperamen, membuat anak hampir tidak bisa diatur lagi, mereka mulai tertarik dan membutuhkan orang lain.

Tokoh pendidikan di Indonesia Ki Hadjar Dewantara dalam Santoso (2011:86) membagi perkembangan anak menjadi tiga yaitu:

- a) Windu I usia 0-7 tahun. Masa ini disebut masa kanak-kanak/Taman Anak. Pendidikan yang diberikan adalah memberi contoh dan pembiasaan (Bahasa Jawa pakulinan);
- b) Windu II usia 7-14 tahun. Masa ini merupakan masa pertumbuhan jiwa, pikiran. Masa ini disebut Taman Muda. Pendidikan diberikan berujud pengajaran (wulang wuruk), dan perintah, paksaan, hukuman. Masa ini disebut masa intelektual;
- c) Windu III usia 14-21 tahun. Masa ini merupakan terbentuknya budi pekerti. Masa ini disebut masa sosial dan Taman Dewasa.

Pendidikan yang dilakukan adalah laku misalnya *self disiplin*, dan pengalaman lahir dan batin (Bahasa Jawa nglakoni, ngerasa).

Dari pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa tahap perkembangan Anak sebagai berikut :

- 1) Tahap Sensorimotor (0-2 tahun) berhubungan dengan gerak aktif dalam proses berpikir, akibat perilaku terjadi melalui gerak tubuh. Anak merasa nyaman beradaptasi dengan lingkungan dengan banyak aktivitas reflek lainnya;
- 2) Tahap Praoperasional (2-8 tahun) berfikir logis dan melakukan berbagai gerak motorik dasar, mandiri terikat langsung pada gerakan tubuh dan indera. Pikiran hal yang simbolik, berimajinasi, masih tidak sistematis dan logis;
- 3) Tahap Operasional Konkret (8-11 tahun) mampu memecahkan masalah berani tantangan, lingkungan sosial lebih luas transisi aspek motorik sudah mengarah pada keterampilan gerak yang lebih kompleks. Memperlihatkan pengetahuan intuitif mengenai velositas (kecepatan) dan jarak, pikiran masih hal-hal yang konkret;
- 4) Tahap Operasional Formal (11 sampai dewasa) tekun, rendah diri, terbentuknya budi pekerti dan mempertimbangkan ide tanpa didasarkan realita. Mampu berpikir abstrak. Motorik yang dikembangkan mengarah pada kecabangan olahraga untuk hobi dan masa depannya.

### **Kecerdasan**

Penelitian Gardner yang dikutip oleh Campbell (2002:3), dalam bukunya "*Teaching and Learning Through Multiple Intelligences*" telah meruntuhkan dua asumsi umum tentang kecerdasan, yaitu kecerdasan manusia bersifat satuan dan bahwa setiap individu dapat dijelaskan sebagai makhluk yang memiliki kecerdasan yang dapat diukur dan tunggal. Artinya kecerdasan manusia itu dapat terlihat oleh mata dari suatu perubahan dan menemukan suatu hal yang baru.

Begitu juga ungkapan Gardner (1999:27-46), mengenai kecerdasan merupakan sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu. Artinya kecerdasan itu merupakan suatu proses berpikir untuk menghasilkan sesuatu.

Sejalan dengan pandangan Padmonodewo ternyata Woolfolk (2009:5) berpendapat sama mengenai kecerdasan yaitu melihat pembelajaran sebagai sebuah proses aktif yang pelajarnya, dengan alih-alih sekedar "menerima" pengetahuan, mencari informasi baru untuk menyelesaikan masalah dan mereorganisasikan apa yang sudah mereka ketahui guna mendapatkan *insights* baru. Artinya pengetahuan yang dimiliki dipadukan dengan pengetahuan yang baru diperoleh akan menemukan temuan baru dari sebuah proses berpikir.

Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan suatu proses berpikir dari pengetahuan yang sudah dimiliki dipadukan dengan pengetahuan yang baru didapat akan menemukan penemuan baru.

## Berbagai Kecerdasan

### 1. Kecerdasan Emosional

Pelopornya Daniel Goleman dalam Santoso (2011:61-63) yang mengatakan ada beberapa unsur yang mempengaruhi kualitas atau kepekaan perasaan seseorang. Beberapa unsur itu yaitu: (a) Keyakinan supaya berhasil orang itu perlu optimis; (b) Rasa ingin tahu, sudah muncul sejak anak usia dini ditandai dengan sejumlah pertanyaan; (c) Niat, tiap orang yang akan berbuat sesuatu perlu didasari dengan niat, kemauan yang kuat; (d) Kendali diri, seseorang harus dapat mengendalikan diri biarpun sangat senang tidak boleh sombong; (e) Keterkaitan, maksudnya perasaan seseorang itu perlu berkaitan dengan unsur yang lain; (f) Berkomunikasi. Intinya jika mau berkonsultasi, berkomunikasi dengan orang lain perasaannya akan enak, aman, banyak teman dan jika ada masalah dapat

diselesaikan secara kekeluargaan; (g) Kooperatif, maksudnya perlu bekerja sama dengan orang disekelilingnya, dengan lingkungan, atasan bawahan dan kolega harus baik.

### 2. Kecerdasan Jamak

Konsep kecerdasan jamak ini di kemukakan oleh Gardner dalam Armstrong (2005:19-24) yang membaginya menjadi delapan macam yaitu: (1) Kecerdasan *linguistic*: kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif, termasuk mengeja, kosakata dan tata bahasa serta kemampuan berbicara; (2) Kecerdasan logis matematik; (3) Kecerdasan kinestetik; (4) Kecerdasan spasial; (5) Kecerdasan *musical*; (6) Kecerdasan intrapersonal; (7) Kecerdasan interpersonal; (8) Kecerdasan naturalis.

Tiap orang mempunyai kecerdasan yang menonjol satu atau dua saja. Kecerdasan yang dibawa sejak lahir ada yang mengatakan itu bakatnya. Bakat perlu dikembangkan dengan cara diberi kesempatan dan dipraktekkan, sehat dan bergizi juga mempengaruhi berkembangnya bakat yang dimiliki anak.

### 3. Cipta Rasa dan Karsa

Ki Hadjar Dewantara dalam Santoso (2011:60) mengemukakan bahwa manusia itu memiliki tiga kecerdasan yaitu: a) Kecerdasan cipta, pikiran, nalar, yang bersumber pada otak; b) Kecerdasan rasa, berkaitan dengan perasaan; c) Kecerdasan karsa yang berhubungan dengan kemauan.

## Aktivitas Yang Berkaitan Dengan Kecerdasan Majemuk

Suparno (2004:90) menjelaskan bahwa aktivitas yang berkaitan dengan kecerdasan majemuk, antara lain: 1) Kecerdasan linguistik. Aktivitas berbicara, menulis, kosakata, bercerita dengan *brainstorming*, membuat majalah dinding; 2) Kecerdasan logika matematika. Aktivitas menghitung, membuat penggolongan, pemikiran ilmiah dengan proses ilmiah, pemecahan masalah/sebab akibat; 3) Kecerdasan visual spasial. Aktivitas visualisasi materi dengan membuat sketsa, peta, gambar, simbol grafik, lego dan balok, sebagainya; 4)

Kecerdasan kinestetik. Aktivitas ekspresi gerak dan badan, misalnya seni peran, improvisasi dramatis, gerakan kreatif dan kegiatan motorik kasar; 5) Kecerdasan *musical*. Aktivitas menyanyi, membuat lagu/dalam bentuk suara; 6) Kecerdasan interpersonal. Aktivitas *sharing*, diskusi kelompok, kerja sama, permainan maupun membuat simulasi bersama; 7) Kecerdasan intrapersonal. Aktivitas refleksi, berpikir sejenak dan memotivasi diri sendiri; 8) Kecerdasan naturalis. Aktivitas melihat suatu topik yang dipelajari serta kaitannya dengan lingkungan hidup mereka dengan alam tempat mereka hidup; 9) Kecerdasan eksistensial. Aktivitas yang melibatkan, mengajak untuk mempertanyakan soal keberadaannya.

### Metode Bermain

Bagi anak, bermain menurut Semiawan (2008:18) adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian dan merupakan salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya, di mana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan dan kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Menurut Piaget yang dikutip oleh Martini (2010:115), bahwa kegiatan bermain merupakan: latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru di kuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat di internalisasi oleh anak. Artinya dengan pemberian stimulasi melalui bermain anak mendapat pengetahuan dan melatih mental untuk perkembangan anak selanjutnya.

Sedangkan Santrock (2002:272) mengemukakan bahwa permainan (*play*) yaitu: suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Artinya permainan menciptakan rasa nyaman dengan kegiatan yang menyenangkan

bagi anak akan berdampak sangat baik sekali untuk tercapainya tujuan kegiatan tersebut.

Menurut James Sully dalam Tedjasaputra (2001:15), bermain mempunyai manfaat tertentu. Yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain yaitu: rasa senang yang ditandai oleh tertawa, karena itu suasana hati dari orang yang sedang melakukan kegiatan, memegang peran untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Contohnya, seorang anak bermain lompat tali bersama teman-temannya, dia melakukan kegiatan tersebut tanpa tujuan untuk memperoleh upah tetapi semata-mata demi kesenangan, maka dapat dikategorikan sedang bermain tali sebagai prasyarat untuk meraih prestasi dalam olah raga tertentu, maka digolongkan dalam kegiatan bekerja yang mana bukan mencari hasil akhir namun melihat suatu proses.

Menurut Santoso (2002:46) mengemukakan pengertian bermain secara umum yaitu suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilaksanakan oleh anak secara sendirian atau kelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain dapat dibedakan menjadi bermain bebas dengan bimbingan dan dengan diarahkan.

Begitu juga menurut Piaget yang dikutip oleh Slamet Suyanto (2005:122) juga menemukan bahwa bermain dimulai dari bermain sendiri (*soliter play*) sampai bermain secara kooperatif (*cooperative play*) yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak.

Pengertian bermain dari beberapa para ahli di atas yaitu merupakan pemberian stimulasi melalui bermain/kegiatan yang dilaksanakan oleh anak secara sendirian atau kelompok dengan menggunakan alat/tidak, permainan menciptakan rasa nyaman, menyenangkan sehingga anak mendapat pengetahuan, melatih mental akan berdampak sangat baik untuk tercapainya tujuan tertentu.

### Tujuan Bermain

Dalam bermain anak hanya mengenal senang atau gembira, lucu, spontan, jujur, dan tidak paksaan. Jika anak senang, maka

pertumbuhan badan, dan perkembangan jiwanya akan berjalan dengan baik.

Secara rinci tujuan bermain menurut Santoso (2011:202-204) adalah sebagai berikut: 1) Melatih kepekaan panca indera terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya; 2) Melatih kecerdasan intelektual/kognitif anak sehingga dapat mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain; 3) Melatih kecerdasan emosional antara lain keyakinan, rasa ingin tahu, niat, kendali diri, berkomunikasi dan kreatif; 4) Menanamkan nilai, norma, etika, moral, budi pekerti dan agama; 5) Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab; 6) Melatih keterampilan; 7) Mengembangkan fantasi, imajinasi, dan idealisme; 8) Memperkenalkan dan membiasakan anak terhadap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan dan kemandirian; 9) Melatih kerjasama, gotong royong, toleransi dan kemandirian; 10) Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan berhitung; 11) Mengenal bentuk benda, warna, garis, benda yang berguna bagi manusia; 12) Mengenal dan mengetahui rambu-rambu atau tanda yang berlaku di masyarakat; 13) Menanamkan kecerdasan jamak pada anak; 14) Melestarikan permainan tradisional & mengenalkan kebudayaan nasional ; 15) Membuat senang anak.

### **Bermain dan Perkembangan Anak**

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak di bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, moral, sosial maupun emosional (Santosa, 2011:58-60).

1. Bermain mengembangkan kemampuan motorik

Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas, mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi satu keseimbangan. Menurut Piaget anak terlahir dengan kemampuan *reflex*, akhirnya melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya secara terkoordinasi.

2. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Menurut Piaget anak mengkonstruksi pengetahuan berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan inderanya, dari penginderaan tersebut anak memperoleh fakta, informasi dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berfikir abstrak. Jadi bermain menjembatani anak dari berfikir konkrit ke berfikir abstrak. Bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir logis, imajinatif dan kreativitas.

3. Bermain mengembangkan kemampuan afektif

Setiap bermain memiliki aturan. Aturan ini akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, secara bertahap sampai anak memahami aturan mainnya. Oleh karena itu bermain akan melatih anak dalam menyadari aturan dan pentingnya mematuhi aturan tersebut. Hal ini merupakan awal dari perkembangan moral.

4. Bermain mengembangkan kemampuan bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan temannya atau sekedar menyatakan pikirannya. Sering kita jumpai anak bermain sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia berbicara dengan dirinya sendiri. Ketika anak bermain dengan temannya mereka saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak. Ini berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.

5. Bermain mengembangkan kemampuan sosial

Pada waktu bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak bagaimana merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain. Hal ini akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

### **C. Pembahasan**

1. **Metode Bermain Untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia Dini**

Metode bermain untuk perkembangan kecerdasan anak yaitu bermain merupakan sebuah dunia yang penuh keragaman dan menyenangkan atau mengasyikkan, siapapun yang terlibat akan merasa terhibur dan senang, serta akan menjadi energi potensial yang tak tertandingi. Metode pembelajaran melalui bermain memperbaiki kualitas pendidikan lebih menekankan pada keterlibatan anak secara langsung dengan memberi pengalaman dalam belajar melalui bermain, membuat anak aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga diharapkan perkembangan kecerdasan dari anak atau siswa dapat berkembang secara optimal.

Pembelajaran melalui metode bermain memungkinkan anak/siswa dalam melaksanakan berbagai aktivitas di beberapa mata pelajaran yang dipadukan dalam sebuah tema, akan muncul kecerdasan anak sesuai dengan bakatnya. Dengan adanya aktivitas bermain yang dilakukan maka kecerdasan jamak mana yang cenderung digunakan oleh masing-masing anak akan terlihat sehingga anak/siswa, guru dan orang tua bisa mengetahui perkembangan kecerdasan yang siswa tersebut gunakan. Maka guru serta orang tua siswa diharapkan dapat mengarahkan pendidikan yang sesuai dengan bakat serta minat anak tersebut.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain**

- a. Kelebihan Metode Bermain yaitu: 1) Merangsang perkembangan motorik anak, karena dalam bermain membutuhkan gerakan; 2) Merangsang perkembangan berfikir/kognitif anak, karena dalam bermain membutuhkan pemecahan masalah bagaimana melakukan permainan dengan baik dan benar; 3) Melatih kemandirian anak dalam melakukan sesuatu secara mandiri tidak melibatkan orang lain; 4) Melatih kedisiplinan anak, karena dalam permainan ada aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan; 5) Anak lebih semangat belajar, karena naluri anak usia dini belajar adalah bermain yang di dalamnya mengandung pelajaran.
- b. Kekurangan Metode Bermain yaitu: 1) Membutuhkan biaya yang lebih, dalam

metode bermain membutuhkan alat/media yang dipersiapkan terlebih dahulu; 2) Membutuhkan ruang/tempat yang khusus sesuai dengan tipe permainan yang dilakukan; 3) Sering terjadi saling berebut alat/media bermain antara anak yang satu dengan yang lainnya apabila alat atau medianya tidak mencukupi dengan jumlah anak.

## **3. Rancangan metode bermain yang dilakukan guru**

### **a. Menentukan Tujuan dan Tema Kegiatan Bermain**

Tujuan kegiatan bermain bagi anak usia Taman Kanak-Kanak adalah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, baik motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial. Dalam kegiatan bermain terlebih dahulu dikomunikasikan kepada anak dan diutarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut dalam bahasa yang dapat difahami oleh anak. Setelah menentukan tujuan, sesuaikan dengan tema yang telah ditetapkan dan tertera dalam kurikulum. Di bawah ini terdapat contoh bagaimana menentukan tujuan dan tema.

Tujuan bermain: Setelah anak melakukan kegiatan bermain, anak dapat menguasai cara: (a) Menghindari pertentangan; (b) Berbagi kesempatan atau giliran; (c) Menuntut hak dengan cara yang dapat diterima; (d) Mengkomunikasikan keinginan yang dapat diterima; (e) Menghargai hasil karya/usaha orang lain.

Tema Bermain: Sesuaikan dengan tujuan yang telah ditetapkan dalam SKH, misalnya Tema Binatang. Dilakukan permainan "pesan berantai" dengan cara berbisik, diadakan secara berkelompok dan mengandung unsur perlombaan.

### **b. Menentukan Macam Kegiatan Bermain**

Dalam melakukan kegiatan bermain sebaiknya permainan yang seru, menyenangkan, menantang tetapi sarat dengan makna pendidikan dalam rangka membantu anak untuk mengembangkan berbagai jenis kecerdasannya. Permainan yang baik adalah permainan yang dapat

mengakomodir seluruh bidang kecerdasan anak secara optimal, walaupun tidak bisa semua muncul kecerdasan anak, guru bisa memfokuskan permainan dapat memunculkan salah satu kecerdasan saja. Waktu permainan juga perlu diperhatikan, selama kegiatan permainan berlangsung perlu diperhatikan keselamatan anak-anak.

**c. Menentukan Tempat dan dan Ruang Bermain.**

Tempat bermain ditentukan di luar/di dalam ruangan, tergantung jenis permainan, cuaca, tema, fasilitas yang ada di sekolah serta tujuan kegiatan permainan tersebut. Guru perlu menyiapkan kegiatan alternative apabila terjadi sesuatu yang diluar dugaan. Tanpa mengurangi tujuan pembelajaran yang ditetapkan, lakukan kegiatan permainan alternatif, sehingga kegiatan pembelajaran tidak terhambat.

**d. Menentukan Bahan dan Peralatan Bermain.**

Sebelum melakukan kegiatan bermain, berbagai bahan dan peralatan pendukung hendaknya dipersiapkan dengan seksama, karena akan menentukan kelancaran kegiatan pembelajaran melalui permainan ini. Syarat utama bahan dan alat yang digunakan adalah aman untuk dipegang/dimainkan oleh anak. Keselamatan anak adalah hal yang paling utama untuk diperhatikan.

**e. Menentukan Urutan Langkah Bermain**

Urutan langkah permainan harus dipahami oleh guru. Terlebih dahulu komunikasikan peraturan yang ditaati anak serta hargai pendapat anak apabila yang berhubungan dengan pelaksanaan permainan tersebut. Urutan langkah permainan ini terdapat dalam permainan yang sifatnya terpimpin, atau dibimbing langsung oleh guru. Sedangkan untuk permainan yang sifatnya bebas peraturan permainan berkisar pada waktu, mengingatkan untuk bisa saling berbagi antar sesama teman. Perencanaan permainan juga harus memperhatikan kegiatan pra bermain, saat bermain dan kegiatan penutup.

**4. Implementasi Metode Bermain Untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia Dini**

Bermain merupakan upaya bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara anak menjelajah lingkungannya. Bermain juga membantu anak untuk menjalin hubungan sosial antar anak. Ketika anak mulai masuk ke suatu lembaga pendidikan prasekolah (TK/RA), anak mulai bisa menempatkan diri pada posisi yang tepat, karena dalam beberapa hal metode bermain di sekolah berbeda dengan metode bermain di rumah. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Perbedaan Bermain di Sekolah dan di Rumah

Bermain di Sekolah	Bermain di Rumah
Memiliki kesempatan bermain dalam kelompok yang lebih besar	Kesempatan bermain dengan jumlah anak yang lebih kecil
Alat permainan lebih banyak dan beragam, misalnya jumlah puzzle/balok lebih banyak, dll	Alat permainan terbatas, jumlahnya tidak banyak
Jenis/macam permainan lebih beragam	Jenis/macam permainan lebih sedikit
Anak belajar berbagi dengan temannya	Anak dapat menguasai permainannya sendiri tanpa harus berbagi dengan teman
Waktu untuk bermain terbatas karena waktu anak berada di sekolah hanya beberapa jam	Waktu untuk bermain lebih bebas dan fleksibel sesuai dengan keinginan anak.



Bermain di Sekolah	Bermain di Rumah
Setiap permainan memiliki kesepakatan/aturan bersama yang harus dipatuhi anak-anak	Aturan permainan bebas ditentukan oleh anak sendiri

Sebelum menjelaskan bagaimana guru mengelola kegiatan melalui metode bermain, dibawah ini akan ditampilkan tabel Tingkat Perkembangan Bermain Sosial dikemukakan oleh Parten dalam Santrock (2002:273) yang

menjelaskan tentang 6 tahapan perkembangan bermain anak:

Tabel 2. Tabel Tingkat Perkembangan Bermain Sosial

No	Nama Tahapan	Kegiatan Bermain
1	<i>Unoccupied play</i>	Tidak terlibat permainan. Bermain dengan tubuhnya, naik turun tangga, berjalan kesana kemari tanpa tujuan bila tidak ada yang menarik perhatian dirinya.
2	<i>Solitaire play</i> (bermain sendiri)	Bermain sendiri/mandiri dan tidak terlibat dengan anak lain. Bermain dengan mainannya sendiri merupakan tujuannya.
3	<i>Unlooker play</i> (penonton orang lain bermain)	Mengamati, bertanya dan berbicara dengan anak lain, tetapi tidak ikut bermain. Berdiri dari kejauhan untuk melihat dan mendengarkan anak-anak lain bermain dan bercakap-cakap.
4	<i>Paralel play</i>	Ketika anak bermain terpisah dari anak lain tetapi menggunakan mainan yang sama dengan meniru cara mereka bermain.
5	<i>Associative play</i>	Bermain dengan anak-anak lain dengan jenis permainan yang sama. Terjadi percakapan dan tanya jawab serta saling meminjam alat permainan, tetapi tidak terlibat dalam kejasama, misalnya dalam kegiatan antri, menempel, menjepit biji-bijian.
6	<i>Cooperative play</i> ( <i>Group Play</i> )	Bermain bersama melakukan suatu proyek bersama, misalnya dalam permainan drama, permainan konstruktif membangun dengan balok sebuah kota atau melakukan permainan bersama yang ada unsure kalah-menang, bermain di bak pasir atau bermain bola kaki yang sederhana, petak umpet, dan lain-lain.

Kegiatan bermain lembaga PAUD/TK biasanya dilakukan di dalam ruang ataupun di luar ruangan. Pemilihan tempat kegiatan bermain ini tentu saja ditentukan oleh kompetensi apa yang ingin dicapai oleh anak. Tujuan pembelajaran ini tertuang dalam perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru. Sesuaikan dengan bidang pengembangan yang harus dicapai anak.

#### D. Simpulan

Metode bermain bagi anak itu penting sekali, oleh karena saat anak bermain perlu menyesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam bermain perkembangan fisik-motorik, bahasa,

intelektual/kognitif, moral, sosial-emosional atau seluruh aspek perkembangan anak dapat dilatih dan dikembangkan.

Metode bermain itu dapat mempengaruhi berkembangnya kecerdasan anak. Sekarang sudah berkembang adanya kecerdasan emosional dan kecerdasan jamak, dan setiap individu atau orang memiliki kecerdasan yang menonjol satu ataupun dua kecerdasan. Anak dalam melakukan aktifitas bermain tidak akan merasa bosan dan lelah, justru bermain tersebut merupakan dunianya anak, kegiatan belajar apapun yang dilakukan melalui metode bermain anak pasti melakukan dengan sepenuh hati tanpa adanya paksaan oleh siapapun.

Pengetahuan tentang bermain begitu juga mengenai perkembangan anak dan kecerdasan anak perlu diketahui oleh guru, orang tua dan pemerhati pendidikan. Supaya dalam proses pendidikan anak usia dini dapat berjalan dengan baik serta dalam menyiapkan bahan ajar, metode yang diterapkan sesuai dengan minat dan tahap perkembangan anak. Guru sebagai fasilitator hendaknya kreatif menciptakan berbagai macam permainan dan variasi alat main, baik dari bahan bekas, atau mengajak bermain modern maupun tradisional.

### Daftar Pustaka

- Anggreni, Made Ayu. 2013. "Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Megala-Gala". Tesis, PPs Universitas Negeri Jakarta.
- Armstrong, Thomas. 2005. *Setiap Anak Cerdas, Panduan membantu anak dengan memanfaatkan multiple Intelligence-nya*. Alih bahasa: Rina Buntaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Campbell, Linda, Bruce Campbell dan Dee Dickinson. 2002. *Teaching and Learning Through Multiple Intelligences*. Terjemahan Tim Inisiasi. Depok : Inisiasi Press.
- Crain, William. 1992. *Theories Of Development, Concepts and Applications*. Third Edition. New Jersey: Prentice Hall.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi*. Edisi Ketiga. Penerjemah: Yudi Santoso. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gardner, Howard. 1999. *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for 21 th Century*. New York: Basic Books.
- Jamaris, Martini. 2010. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Yayasan Penamas Murni.
- Rose, Mini A. Prianto.,*et. al.* 2003. *Perilaku Anak Usia Dini Kasus dan Pemecahannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Santrock, John W. 2002. *Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Santoso, Soengeng. 2011. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini, Menurut Pendirinya 1*. Jakarta: Guru Besar Tetap UNJ.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini, Menurut Pendirinya 2*. Jakarta: Guru Besar Tetap UNJ.
- \_\_\_\_\_. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan Indonesia.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta : Indeks.
- Suparno, Paul. 2004. *Teori Kecerdasan majemuk dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tarwiyah, Tuti. 2008. "Kecerdasan Jamak Pada Permainan Anak Betawi Yang

- Menggunakan Nyanyian”*. Tesis,  
PPs Universitas Negeri Jakarta.
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain dan Permainan*.  
Jakarta: PT Gramedia Widiasarana  
Indonesia.
- Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang  
Sistem Pendidikan Nasional*.
- Woolfolk, Anita. 2009. *Educational  
Psychology, Active Learning  
Edition*. Bagian  
Kedua Edisi Kesepuluh.  
Penerjemah: Helly Prajitno & Sri  
Mulyantini. Yogyakarta:  
Pustaka Pelajar.

